Cthulhu 7e édition

PÉRIODE MODERNE

État civil

Nom ....
Joueur ....
Occupation ....
Âge .... Sexe ....
Résidence ....
Lieu de naissance ....

Caractéristiques

FOR		ÉDU	
DEX		TAI	
POU		INT	
CON		MVT	+1 / -1
APP			

Blessure grave .... **PV max** ....

POINTS DE VIE *Mourant / Inconscient* 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

PM max ....

POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

Folie temp. .... **Folie persist.** .... **Initial** .... **Max.** ....

SANTÉ MENTALE *Folie* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

CHANCE *Pas de chance* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Compétences de l'Investigateur

- ○ Anthropologie (01 %) .... %
- ○ Archéologie (01 %) .... %
- ○ Arts et métiers (05 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Baratin (05 %) .... %
- ○ Bibliothèque (20 %) .... %
- ○ Charme (15 %) .... %
- Combat à distance
- ○ (armes de poing) (20 %) .... %
- ○ (fusils) (25 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- Combat rapproché
- ○ (corps à corps) (25 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Comptabilité (05 %) .... %
- ○ Conduite (20 %) .... %
- ○ Conduite engin lourd (01 %) .... %
- Crédit (00 %) .... %
- ○ Crochetage (01 %) .... %
- ○ Discrétion (20 %) .... %
- ○ Droit (05 %) .... %
- ○ Écouter (20 %) .... %
- ○ Électricité (10 %) .... %
- ○ Électronique (01 %) .... %
- ○ Équitation (05 %) .... %
- ○ Esquive (DEX/2) .... %
- ○ Estimation (05 %) .... %
- ○ Grimper (20 %) .... %
- ○ Histoire (05 %) .... %
- ○ Imposture (05 %) .... %
- ○ Informatique (05 %) .... %
- ○ Intimidation (15 %) .... %
- ○ Lancer (20 %) .... %
- ○ Langue maternelle (ÉDU) .... %
- Langues (01 %)
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Mécanique (10 %) .... %
- ○ Médecine (01 %) .... %
- Mythe de Cthulhu (00 %) .... %
- ○ Nager (20 %) .... %
- ○ Naturalisme (10 %) .... %
- ○ Occultisme (05 %) .... %
- ○ Orientation (10 %) .... %
- ○ Persuasion (10 %) .... %
- ○ Pickpocket (10 %) .... %
- ○ Pilotage (01 %) .... %
- ○ .... %
- ○ Pister (10 %) .... %
- ○ Plongée (01 %) .... %
- ○ Premiers soins (30 %) .... %
- ○ Psychanalyse (01 %) .... %
- ○ Psychologie (10 %) .... %
- ○ Sauter (20 %) .... %
- ○ Sciences (01 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Survie (10 %) .... %
- ○ .... %
- ○ Trouver Objet Caché (25 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps	....	....	....	1d3 + Imp.	....	1	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....

Combat

IMPACT

CARRURE

ESQUIVE

Profil

Description ....

....

Idéologie et croyances ....

....

Personnes importantes ....

....

Lieux significatifs ....

....

Biens précieux ....

....

Traits ....

....

Séquelles et cicatrices ....

....

Phobies et manies ....

....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts ....

....

Rencontres avec des entités étranges ....

....

Équipement et possessions

....

....

....

....

....

....

....

Richesse

Dépenses courantes ....

....

Espèces ....

Capital ....

....

....

....

Amis investigateurs

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

Notes

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
Critique	01

Redoubler un test :
Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine